# El Holder de la Paz | Wiki Creepypasta

creepypasta.fandom.com/es/wiki/El_Holder_de_la_Paz

## El Holder de la Paz

-

Inicia sesión para editar

- Historial
- Purgar página
- Comentarios (0)

En cualquier ciudad, en cualquier país, ve a una institución mental o centro de reinserción social al que puedas llegar por ti mismo. Ve hasta la recepción con una mirada de ira en tu cara, y demanda ver a una persona que se llama El Holder de la Paz.

De inmediato, el encargado retrocederá, y te pedirá que hables en voz baja. No cumplas su petición; en todo caso, habla más fuerte, la ira en tu voz es lo único que mantiene las cadenas que cierran la puerta detrás de la mesa.

Mantén la ira en tu voz. La operadora se esconderá bajo su escritorio y apuntará con un dedo tembloroso hacia un pasillo a la derecha que no existía antes. Inmediatamente ve a ese pasillo. No mires por encima del hombro, pues la operadora puede notarlo (y lo hará), y de hacerlo, desbloqueará la puerta detrás de ella. No querrás saber qué cosa se esconde ahí.

Camina hasta encontrar una puerta con incrustaciones de perla, de hermoso diseño. Entra por la puerta, pero cambia la expresión de ira de tu cara inmediatamente. Los de adentro no la apreciarán.

Con una mirada tranquila a través de tu cara, entra. Estarás en un hermoso templo, al aire libre, con la hiedra que se encrespa en los pilares de mármol y mosaicos hermosos bordados en las paredes. La puerta se bloqueará detrás de ti. No trates de abrirla, ya que no se abrirá, y los monjes con túnicas marrones que ves vagando por ahí, harán cualquier cosa para conseguir que te quedes, incluso si eso significa matarte.

Pasea. No importa qué idioma hables, los monjes lo hablarán también. Son amistosos, y a todos ellos les gustaría hablar contigo, pero cortésmente declina a su petición. Diles que debes hablar con el Jefe de la Orden.

Eventualmente, te dirigirán a un hombre sentado en un tablero de ajedrez, el abad del templo. La figura frente a él es un encapuchado y lleva una armadura. No trates de hablar con la figura encapuchada, o tu muerte será mucho peor que cualquier otra visión del infierno que el hombre pueda conjurar. En cambio, dirígete al abad. El juego está a un movimiento del jaque mate.

Acércate, y pregúntale amablemente:

**"¿Por qué se reúnen, Padre?"**

Abrirá su boca como si fuera a hablar. Pero la figura frente a él dejará escapar un aullido de furia demoníaca y sacará una espada. Está maravillosamente fabricada a mano, pero marcada con un mal inimaginable. Con un grito, la figura te tumbará y empezará a matar sistemáticamente a los otros monjes. Ellos tratarán de defenderse, pero tienen solo sus cuchillos, y la espada del hombre encapuchado es tan fuerte que corta a través de los pilares como un cuchillo cortando mantequilla.

Mientras ves esto, el abad hará el movimiento final en el juego. El encapuchado se girará y, a continuación, irá hacia ti con la espada en alto.

Si fuiste grosero o hiciste algo mal, recibirás la hoja de la espada, y el dolor nunca cesará. Sin embargo, si fuiste amable, el abad se pondrá delante de ti y clavará el rey negro en el ojo derecho del caballero.

No hagas caso o tengas compasión del hombre que cae al suelo, gritando, o el abad se girará y te hará lo mismo con el rey blanco. En su lugar, céntrate en el abad, que se ha volteado y te encara.

Él te dirá por qué se reúnen. Es una historia larga, tan llena de sangre y horror que es muy posible que colapse tu mente. Pero si sobrevives a lo que te dice, alcanzará de debajo de la mesa donde está el tablero de ajedrez y te pasará una vaina con joyas e incrustaciones de oro. Aunque no la has visto antes, sabes por instinto que coincide con la de la espada que el guerrero blandía hace un momento. No lo dudes, tómala, coge la espada del guerrero, límpiala, y enfúndala. Tendrás necesidad de ella.

Prepárate para irte, pero antes de hacerlo, el buen padre se detendrá y hará un gesto hacia la, ahora sin capucha, cara del guerrero. Él era guapo, pero no prestes atención a eso. Lo único en lo que debes concentrarte es en el hecho de que el rey negro se ha ido. Mira al abad, que asentirá y dirá una palabra: **"Regicida"**.

Un destello de luz te cegará, y cuando se aclare la visibilidad, aparecerás de pie en la calle a dos cuadras del asilo. Ve hacia la acera, no querrás tener un accidente.

La espada que ahora sostienes una vez perteneció al Rey Blanco, y es el Objeto 45 de 538. El Rey Negro está esperando desde la escena de su asesinato, y la Espada del Rey Blanco anhela venganza.